

GUÍA PEDAGÓGICA N° 22 DE RETROALIMENTACIÓN- Grupo 1

Escuela: Miguel de Azcuénaga

CUE: 700045600

Docentes: Gloria Llanos, María Cecilia Sánchez Cumpián, Magda Yamila Tejada

Grado: 3°

Primer Ciclo

Nivel Primario

Turno: Tarde

Áreas curriculares: Matemática Ciencias Naturales, Educación Física y Educación Tecnológica

Título de la Propuesta: “**Resolvemos el desafío del laberinto**”

Contenidos seleccionados:

Matemática: Situaciones problemáticas de suma, resta, multiplicación y división, proporcionalidad directa, descomposiciones polinómicas de números naturales hasta el 10000, doble y mitad de un número, Características de figuras geométricas, unidades de medida convencionales.

Ciencias Naturales: Relaciones alimentarias de los seres vivos entre sí y con el ambiente.

El cuerpo humano: localización y función de los principales órganos. Cambios en los materiales por variaciones en la temperatura.

Educación Tecnológica: Análisis de secuencias semejantes de operaciones, para la elaboración de diferentes productos, en función de las características de los materiales.

Educación Física: Habilidades motrices básicas

Indicadores de evaluación para la nivelación área Matemática:

Interpreta los datos y pregunta del problema. Resuelve cálculos de suma, resta, multiplicación y división. Realiza descomposiciones polinómicas de números naturales hasta el 10000. Calcula doble y mitad de un número. Realiza mediciones usando unidades convencionales. Caracteriza figuras geométricas.

Indicadores de evaluación para la nivelación área de Ciencias Naturales:

Clasifica seres vivos según el tipo de alimentación. Identifica cambios en los materiales por variaciones en la temperatura. Identifica y localiza algunos órganos del cuerpo humano.

Indicadores de evaluación para la nivelación área de Educación Tecnológica:

Construye un producto, siguiendo instrucciones, dibujos y bocetos. Manipula diversos materiales determinando las propiedades específicas de los mismos.

Indicadores de evaluación para la nivelación área de Educación Física:

Realiza distintos desplazamientos. Empuja, tracciona y transporta elementos de distinto peso y tamaño. Realiza distintos apoyos. Mantiene el equilibrio su propio cuerpo y el de los objetos. Lanza, pasa y recibe distintos elementos.

Desafío: **Realizar una exposición a través de un video, sobre lo desarrollado en la guía, por medio del juego del laberinto.**



Actividades Día N° 1:

Te propongo resolver el desafío realizando el juego del laberinto. Primero deberás confeccionar tu propio laberinto, el cual es muy sencillo.

Una vez que tengas listo tu laberinto podrás comenzar. El juego consiste en completar el recorrido de Zenón hasta la granja. Como los números están desordenados deberás llegar con la balita moviendo el laberinto, hasta el número empezando por el 1. A continuación, leer la actividad asignada con ese número y realizarla. Luego continuar con el recorrido llegando hasta el número 2 y así sucesivamente. Durante el recorrido también deberás hacer ejercicios físicos.

Educación Tecnológica

- 1) ¡¡¡Nos divertimos reciclando!!!
- Construimos un divertido **Laberinto para balitas**.
- ✚ Materiales necesarios:
- ✓ Tapa de una caja de zapatos, sorbetes, tijera, cinta



adhesiva, pegamento y algunas balitas.

✚ Paso a Paso:

1. Lo primero será diseñar el laberinto, podemos dibujarlo sobre la caja. Una vez que lo hemos decidido, cortamos todos los trozos de sorbetes que hacen falta para hacer las paredes, dos para cada pared, y los unimos con cinta adhesiva
2. Si estamos conformes con el diseño, vamos pegando las paredes con abundante pegamento. Dejamos secar bien.
3. Coloca números del 1 al 15 y decora el laberinto a tu gusto, pintando o pegando figuras divertidas.

✚ Algunos consejos:

- ✓ Puedes utilizar cartón, palitos de madera y hasta algunos lápices de diferentes medidas para reemplazar los sorbetes.
- ✓ Se puede jugar con balitas de madera o plástico, pelotitas pequeñas, etc.
- ✓ Según la edad de los jugadores, los laberintos pueden ser más sencillos o más complicados
- ✓

QUE TE DIVIERTAS...!!!






Sugerencias: ¿Cómo hacer el video?


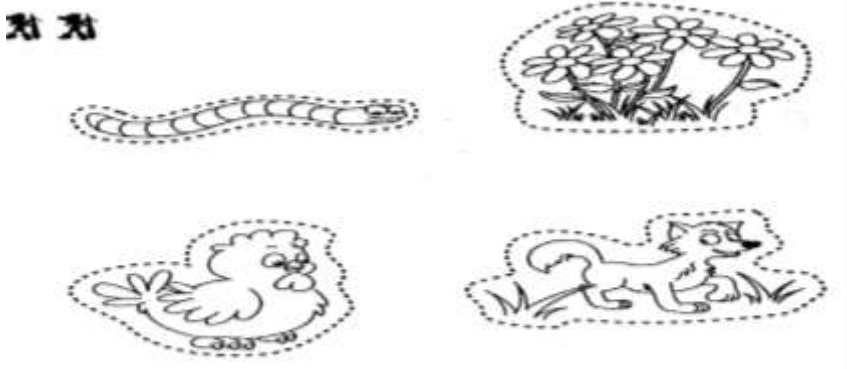
-Buscá un lugar en tu casa sin mucho ruido. Pedile a un adulto que te ayude a filmarte y ensayá un par de veces la grabación del video.





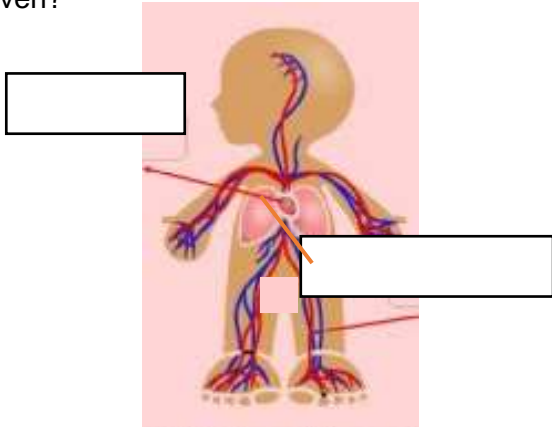
-Tené a mano el cuaderno con las actividades y presentá tu laberinto.




-Contá cómo lo confeccionaste, quién te ayudó y que actividades realizaste en cada uno de los 5 días.

Si por alguna razón no puedes grabar el video, no te preocupes también puedes hacer una videollamada a la docente acordando día y horario previamente o grabar audios y enviar fotos de las actividades realizadas.

Número	Actividad
SALIDA	Entramos en calor moviendo todas las partes del cuerpo con esta canción. Doremila-canción de las partes del cuerpo. https://www.youtube.com/watch?v=pc06kmPcNkk Realizar 15 saltos, combinamos con dos pies y con 1 pie... ¡sin caerse! Realizar zig zag ida y vuelta varias veces. 
1	Lee y resuelve: Zenón compró 1350 k de maíz y 2450 de afrecho ¿Cuántos kilos lleva en estos productos? Dibuja los billetes que pudo usar para pagar.
2	Completa identificando los materiales y herramientas que utilizaste para elaborar tu laberinto. <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>MATERIALES</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>HERRAMIENTAS</p>  </div> </div> <p>Clasifica los siguientes materiales según alguna de sus características. Coloca SI y NO, según corresponda.</p>

	Material	Resistente (no se rompe ni se doble)	Flexible (se dobla sin romperse)	Elásticos (Se estiran y vuelven a su forma)	Transparentes (se puede ver a través de ellos)
	Cartón				
	Madera				
	Plástico				
	Vidrio				
3	Descompone en unos, dieces, cienes y miles el número del resultado.  Si pagó con \$4000 ¿Cuánto le dieron de vuelto?				
4	Quedarse como “estatua” por 10 segundos... en dos apoyos (no vale en 2 pies... puede ser 1 mano y 1 pie) luego caminar como perrito alrededor de la mesa Giramos en un colchón sobre el eje longitudinal ¡Con ayuda!				
5	Indica con flechas quién es comido por quién.  Completa: Los animales que comen carne se llaman _____ Los animales que comen plantas se llaman _____ Los animales que comen carne y plantas se llaman _____				
6	Atrapar un peluche o muñeco lanzado por otro jugador. ¡Tú puedes! Pozo: si caes en el pozo, debes empezar desde la casilla INICIO				
7	Si la gaseosa estaba en una botella de 1 litro y Zenón tomó $\frac{1}{2}$ litro ¿Cuánto de gaseosa le queda en la botella?				
8	Completa el cuadro de las figuras geométricas ¿A qué figura se parece el laberinto?				

	Nombre	 _____	 _____	 _____	 _____						
	Cantidad y forma de lados										
Marca 2 vértices en el cuadrado.											
9	Zenón se fue en la mañana y volvió en la noche a la granja ¿Qué astros aparecieron en el cielo durante el día y la noche? ¿Qué diferencias hay entre ellos?										
10	Indica nombres de los órganos que observas en la imagen. ¿Para qué sirven?										
											
Ilustra y señala en el dibujo el cráneo y las costillas.											
¿Qué orgaos protegen esos huesos? _____											
¿Qué son las líneas de diferentes colores del dibujo? _____											
¿Para qué siven? _____											
11	Completa la lista de precios y litros.										
Cant. de huevos		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
precio		\$6									
Pinta el doble de 24.											
Cant. de cajones		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Cant. de botellas		5									
Pinta la mitad de 50.											

12	Zenón lleva 84 huevos para vender en 4 baldes ¿Qué cantidad lleva en cada balde?	
13	Realizar la carretilla, recorrer 3 metros. Apilar 7 objetos de la casa, uno encima del otro. Ahora debes derribarlo con una pelotita a una distancia de 2 metros. Pasar por debajo y luego saltar por arriba de la soga. 3 veces la vez.	 
14	Como hacía mucho calor Zenón llevó una gaseosa frasca para tomar ¿Qué pasó luego de unas horas con la temperatura de la bebida? ¿Y si hubiera estado congelada?	
15	10. Confeccionar tu propio juego de la Oca, realizando los ejercicios que trabajamos durante todo el año.	
Llegada	Ahora nos sentamos en una mantita y elongamos como lo muestran las imágenes. Recuerden inhalar por la nariz y exhalar por la boca en cada ejercicio.	

-Realizar las actividades de la salida y, las número 1, 2 y 3.

Actividades Día N° 2:

-Realizar las actividades número 4, 5 y 6.

Actividades Día N° 3:

-Realizar las actividades número 7, 8 y 9.

Actividades Día N° 4:


-Realizar las actividades número 10, 11 y 12.

Actividades Día N° 5:

-Realizar las actividades número 13, 14 ,15 y de llegada.

Señala con una cruz como te resultó la tarea:

PUDE RESOLVER	
SOLO/A	

NECESITÉ AYUDA PARA RESOLVER	
---	---

NO PUDE RESOLVER	
-------------------------	--

Directora: Sonia Mabel Perona